



Gameplay e criação de quests: associando personagens e narrativa

MÉTODOS DE RACIOCÍNIO

Um bom roteirista de games (na verdade, qualquer roteirista) deve conhecer a maneira como os seres humanos pensam, ou pelo menos a maneira como os filósofos sistematizaram o raciocínio lógico de modo que pudéssemos operacionalizá-los.

Nos estudos da lógica, há três grandes métodos de raciocínio:


- Indução


- Dedução


- Dialética

A **indução** é o método de raciocínio a partir do qual há o recolhimento de **evidências** (dados, fatos, informações etc) a partir da observação constante da realidade. Quando há a reunião suficiente de evidências apontando para uma conclusão coerente e satisfatória, temos uma **hipótese**.

Assim, temos que a indução é um método de raciocínio que se origina **das partes em direção ao todo**.



A **dedução** é o método de raciocínio a partir do qual uma premissa (ideia amplamente reconhecida como verdadeira) é articulada com outras premissas e/ou aplicada a um caso específico.

Uma dedução perfeita é chamada de silogismo.

Um silogismo bastante famoso na História da Filosofia foi descrito por Sócrates:

Premissa Maior (PM): Todo homem é mortal.

Premissa menor (Pm): Sócrates é um homem.

Conclusão: Sócrates é mortal.

Curioso notar que toda dedução foi, em algum momento, uma indução, uma vez que é o somatório das experiências humanas que constroem premissas estáveis, sempre mediadas pela ciência e/ou pela cultura.

Como é possível perceber a utilidade dos métodos de raciocínio na roteirização de games e, mais, o que isso tem a ver com a elaboração de quests?

Ao tomar como premissa verdadeira o fato de que jogos bem avaliados do ponto de vista da jogabilidade são também chamados de "intuitivos", isso quer dizer que a testagem dos comandos, das habilidades possíveis, das ferramentas e das missões feita pelos usuários é baseada em uma indução simples. Ou seja, rapidamente o jogador soma evidências e levanta hipóteses: isso funciona, isso não funciona e assim sucessivamente.

Após a consolidação das hipóteses funcionais de jogabilidade, o jogador passa a aplicar seu conhecimento recentemente adquirido em novos quests, a fim de avançar.

Além desses, há outra forma de pensamento que foge do dualismo que ficou popularmente conhecido como “do geral para o particular” ou “do particular para o geral”, a **dialética**. Ela consiste em um método de raciocínio baseado em três etapas:

- Tese
- Antítese
- Síntese

A dialética visa à superação das contradições pela conciliação das partes ou a criação de uma nova ideia. Em um jogo, podemos “traduzir” as etapas dialéticas da seguinte forma:

- Expectativa
- Realidade
- Nova saída

GAMEPLAY E QUESTS

Do ponto de vista do gameplay, é necessário construir um equilíbrio entre influências de diferentes gêneros e suas mecânicas, ponto de (ou pontos de vista), ferramentas, habilidades e os quests (missões/tarefas).

Por que isso deve ser considerado? Porque esse equilíbrio é responsável garantir:

- Adesão do jogador;
- Verossimilhança interna;
- Evolução narrativa.

Em uma abordagem estruturalista, equivale dizer que os quests são como micro-conflitos a partir dos quais a história avança, cuja superação depende do jogador por meio do gameplay. Ou seja, partindo do princípio de que toda narrativa apresenta de fato ou virtualmente um protagonista ou mesmo um grupo de protagonistas, o arco dramático será dividido em incontáveis partes, cujas transposições se darão pelo cumprimento das missões.

Nesse sentido, só faz sentido pensar em quests como uma hierarquia rizomática, isto é, devemos imaginar a estrutura dos quests dentro do enredo como raízes de uma árvore. Isso porque podemos ter uma pequena missão isolada, um conjunto de missões que completam uma grande missão, e um conjunto de grandes missões que faz o jogador vencer a grande missão do jogo, em uma tessitura potencialmente infinita. De modo simplificado, temos:

-

Objetivos menores: pequenas missões fincadas na cena





Objetivos maiores: missões complexas fincadas na trama



Desafios: missões que engendram novas habilidades/dificuldades no caminho



Checkpoints: pontos de virada



Metas: objetivos finais

Uma maneira simples de perceber tais questões é no jogo clássico Super Mario Kart.



setas de velocidade, moedas, atalhos etc.

– pedra feroz, lombadas, laterais da pista, concorrentes, tempo.

JUSTIFICANDO OS QUESTS

Assim como qualquer leitor/espectador em qualquer outra mídia que contenha storytelling, o jogador quer, mais do que tudo, ser desafiado a se superar. No entanto, assim como se deve justificar ideias em uma argumentação, os quests também precisam ser justificados em um jogo.

Ao construir quests, a palavra mais importante é intensificação, uma vez que a dificuldade das missões está intrinsecamente relacionada à jogabilidade e à evolução da narrativa.

A missão não pode ser fácil a ponto de parecer mera repetição de estágios anteriores, nem tão difícil que desestimule o jogador, mas deve ser intensa exatamente à medida de seu estágio no jogo e deve gerar um sentimento de recompensa tal que ele necessariamente pedirá por mais.

Então, é preciso ressaltar dois aspectos:



A relação do jogador com o objetivo, uma vez que precisa ser convencido racionalmente de que aquela tarefa merece ser cumprida.



A relação do personagem com o objetivo, uma vez que, de acordo com a construção profunda de personagem, certamente ele deseja e necessita com afinco.

Em suma: pessoas (seres que pretendem ser pessoas reais) desejam coisas. Quests são meios inteligentes de as fazerem pedir essas coisas por meio do sacrifício de algo: habilidade, tempo, ferramentas etc.

Há algumas perguntas que todo roteirista deve se fazer para justificar quests e torná-los verossímeis:



Por que o personagem precisa cumprir essa missão?



Por que o usuário precisa cumprir essa missão?

- O que essa missão agrega ao roteiro?



Exemplo: Pac Man quer comer, mas tem que desviar de fantasminhas. Scooby Doo quer descobrir quem é o criminoso, mas é medroso e perde o foco facilmente.

GUERRA, TERROR, MISTÉRIO E POLÍCIA

Guerra, terror, mistério e polícia (ou policial) são gêneros tradicionalmente dicotômicos. Suas narrativas tendem a explorar a discussão entre bem e mal, entre os estabelecidos e os outsiders, entre o legal e o ilegal, homem versus alienígena, homem versus zumbis, polícia versus bandido etc. Assim, se o maniqueísmo narrativo pode impedir o desenvolvimento de personagens mais profundos, por outro lado permite que o pêndulo pese muito mais para a jogabilidade, como é o caso dos jogos de tiro em primeira pessoa (First Person Shooter, ou simplesmente FPS).

Ao construir quests para esses gêneros, o roteirista deve levar em consideração as:

- Forças opositoras estabelecidas: impeditivos internos ou externos inerentes ao protagonista, como medo, ansiedade, deficiência etc.

- Forças opositoras corporificadas: antagonistas, distratores, pistas falsas, muros, rios etc.

-

Objetos cênicos/Ferramentas: armas, utensílios, meios de transporte, chaves etc.



ESTUDOS DE CASO: RED DEAD REDEMPTION E THE LAST OF US

*Red Dead Redemption*é um game de faroeste e ação-aventura jogado em uma perspectiva de terceira pessoa em um mundo aberto. O jogador controla John Marston, podendo interagir com o ambiente e entrar em combate contra inimigos usando diferentes armas.

*The last of us*é um jogo eletrônico de ação-aventura e sobrevivência em terceira pessoa desenvolvido pela Naughty Dog e publicado pela Sony Computer Entertainment. Lançado exclusivamente para PlayStation 3 em 14 de junho de 2013, o game é, para muitos, o melhor de todos os tempos.

Ambos são sempre lembrados quando o assunto é associação de uma jogabilidade extremamente dinâmica e variada com um roteiro profundo e psicologicamente complexo, envolvendo questões como família, honra, sobrevivência, legalidade etc. Interessante notar como John Marston e Joel enfrentam diversas dificuldades ao tentarem fugir de uma realidade que os aprisiona.

Atividade Extra

Assistir ao vídeo legendado *How the inventor of Mario designs a game*, publicado pela Vox.

Link para a atividade: https://www.youtube.com/watch?v=K-NBcP0YUQI

Referência Bibliográfica





GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos – 50 Anos de interação e diversão**. Rio de Janeiro: 2AB, 2011.



MCGONIAL, Jane. **A realidade em jogo: Por que os games nos tornam melhor e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.



OLIVEIRA, Arthur Protasio Jorge de. **Jogando histórias: refletindo sobre a narrativa dos jogos eletrônicos.** Tese (Mestrado em Design) - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 254. 2014.



SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.



SHELL, Jesse. **A Arte de Game Design**. São Paulo: Elsevier, 2010.



TEIXEIRA, Deglaucy Jorge; CRUZ, Dulce Márcia; GONÇALVES, Berenice Santos. **Uma proposta de roteiro para game educativo com base no design de narrativa digital interativa.** Revista Metamorfose, vol. 2, n. 1, p. 252-275, maio de 2017.

Ir para exercício